

ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER

Carla Varela (Multiplicadora)

Ticyara Halik Smanioto Vicente (PROGETEC)

PLANO DE AÇÃO DE 2016

Inserindo Tecnologias no Cotidiano Escolar

IVINHEMA/MS

2016

ESCOLA ESTADUAL SENADOR FILINTO MULLER

Carla Varela (Multiplicadora)

Ticyara Halik Smanioto Vicente (PROGETEC)

PLANO DE AÇÃO DE 2016

Inserindo Tecnologias no Cotidiano Escolar

Este plano será executado pelo (a) PROGETEC Ticyara Halik Smanioto Vicente da Escola Estadual Senador Filinto Muller no município de Ivinhema – MS, sob a coordenação da professora multiplicadora do NTE de Nova Andradina, Carla Varela.

IVINHEMA/MS

2016

SUMÁRIO

1. IDENTIFICAÇÃO.....	04
2. INTRODUÇÃO	05
3. JUSTIFICATIVA	07
4. OBJETIVOS	08
4.1 OBJETIVO GERAL	08
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	08
5. METODOLOGIA.....	10
6. CRONOGRAMA.....	19
7. AVALIAÇÃO	22
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	23

1. IDENTIFICAÇÃO

PERÍODO DE REALIZAÇÃO: Fevereiro a dezembro de 2016.

ÓRGÃO RESPONSÁVEL: Núcleo de Tecnologia Educacional de Nova Andradina

ESCOLA: EE Senador Filinto Muller - Polo

COORDENADORES DO PLANO:

MULTIPLICADOR (A) NTE: Carla Varela

PROGETEC: Ticyara Halik Smanioto Vicente

TÍTULO DO PROJETO: Inserindo Tecnologias no Cotidiano Escolar

TIPO DE PROJETO: Formação técnica pedagógica.

CARGA HORÁRIA TOTAL: 90 horas

PÚBLICO ALVO: Professores, Coordenadores e Direção.

MUNICÍPIO: Ivinhema/MS

2. INTRODUÇÃO

O ato de planejar ações acompanha o homem desde o início de sua existência, de onde vem construindo sua história na busca por satisfazer suas necessidades e, com isto, produziu diferentes relações, dentre elas, as educativas.

O Planejamento de Ensino é um dos elementos que compõe o cotidiano escolar, e refletir sobre a maneira como ele ocorre é uma atitude necessária para os profissionais da educação, pois, o planejamento é o processo que envolve a atuação concreta dos educadores no cotidiano do seu trabalho pedagógico.

O Planejamento busca criar alternativas para a integração do fazer diário do professor com as novas tecnologias, possibilitando avanços em seu cotidiano, além de facilitar o trabalho pedagógico. É importante compreender os significados e dimensões que o planejamento pode assumir no processo de organização do trabalho educativo, suas interfaces com a qualidade da educação e a autonomia da escola.

O paradigma atual exige do professor competências nunca antes exigidas, como o domínio das tecnologias para vinculação dos conteúdos curriculares e, apesar delas estarem, há algum tempo, fazendo parte do processo de ensino e aprendizagem, ainda enfrentamos alguns contratempos com a participação em oficinas e formações por parte de alguns profissionais da educação. Porém, ela é muito necessária e deve fazer parte da rotina de todos nós. Borges (2011, p.151) nos diz que:

A capacitação de professores para o uso da informática na educação, especificamente o computador como ferramenta pedagógica, é muito importante, visto que durante sua formação acadêmica os professores não tiveram, em sua graduação, disciplinas que refletissem sobre o uso dos recursos informáticos na sala de aula.

A inclusão das tecnologias no ensino contribui e facilita a aprendizagem, fascinando e conquistando a atenção do aluno para novas descobertas, tornando as atividades propostas mais atrativas e prazerosas. Não cabe a nós decidirmos se

devemos utilizá-las ou não, pois elas já fazem parte do nosso cotidiano. Para Nascimento (2007, p.44):

A informática pode ser um excelente recurso pedagógico a ser explorado por professores e alunos quando utilizada de forma adequada e planejada. Reitera-se, assim, a importância da definição de objetivos e a elaboração do projeto pedagógico da escola, que deve levar em consideração as características, os interesses e as necessidades locais, para que a integração do computador ao processo educacional possa ser efetivada de forma positiva e eficaz.

A inserção de recursos tecnológicos e midiáticos no âmbito escolar tem gerado muitas modificações, tanto burocráticas como pedagógicas e, em breve, mudanças o processo de ensino e aprendizagem, favorecendo o futuro de nossos alunos.

Sendo assim, este plano de ação visa contemplar a realidade da escola oferecendo mecanismos para o uso das tecnologias educacionais e recursos midiáticos, proporcionando assim, a integração entre docentes, discentes e tecnologia a fim de avançar no processo de ensino e aprendizagem.

3. JUSTIFICATIVA

O presente plano de ação procura promover a capacitação dos docentes, coordenação pedagógica e direção apresentando medidas que elevam a integração das tecnologias educacionais na prática pedagógica.

As oficinas aqui apresentadas contribuirão com o trabalho pedagógico mediado por tecnologias dos professores da EE Senador Filinto Muller durante o ano de 2016, tendo em vista que os capacitarão para o desenvolvimento de atividades atrativas para os estudantes.

Neste contexto, a cerca do conhecimento e do domínio e inserção das novas tecnologias de informação na escola, se faz necessária uma contínua formação dos profissionais envolvidos.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GERAL

Contemplar a realidade da escola oferecendo mecanismos para o uso das tecnologias educacionais e recursos midiáticos, proporcionando assim, a integração entre docentes, discentes e tecnologia a fim de avançar no processo de ensino e aprendizagem.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Contribuir para que os professores tenham melhor domínio sobre os recursos tecnológicos e midiáticos disponíveis na escola, bem como os DVDs da TV Escola.
- ✓ Estimular a utilização das tecnologias por parte dos professores que sentem maior dificuldade em integrá-las à sua prática pedagógica.
- ✓ Orientar professores e coordenadores com relação ao planejamento e diário on-line.
- ✓ Contribuir para implantação e desenvolvimento do Projeto “Preservação, Conservação e Devolução Do Livro Didático nas Escolas da Rede Estadual de Ensino do Mato Grosso do Sul” na unidade escolar.
- ✓ Auxiliar o desenvolvimento do curso “Qualificação Profissional Do Gestor De Bibliotecas Escolares III”.
- ✓ Capacitar, através de formação, os professores quanto às ferramentas Google Drive Formulário, Quiz Maker, Jot Form, Blog e Gmail para a elaboração e postagem de atividades on-line.
- ✓ Contribuir para melhorar o desempenho dos estudantes em Matemática através da preparação dos professores para utilização da plataforma Khan Academy.
- ✓ Incentivar a produção de arquivos de áudio, instruindo os professores na confecção de podcasts, a fim de estimular a participação dos alunos no processo de ensino e aprendizagem.

✓ Promover formação dos professores quanto à utilização dos objetos de aprendizagem e simulações com a finalidade de proporcionar o enriquecimento de suas aulas e incentivar a participação dos estudantes.

5. METODOLOGIA

As atividades do ano letivo de 2016 irão iniciar com apresentação das oficinas e projetos a serem desenvolvidos no decorrer do ano letivo aos docentes da unidade escolar, bem como realizar a inscrição dos mesmos durante a semana pedagógica.

Caso haja necessidade de modificações, faremos uma revisão do cronograma de ações. Também realizaremos a reestruturação dos links da Wikispaces da escola do ano anterior e durante todo o ano sob a orientação do NTE, mantendo os registros das atividades desenvolvidas na escola, tanto na Wikispaces, como no Facebook e Blog.

Durante todo o ano letivo, orientaremos o corpo docente com relação ao diário on-line e à integração das tecnologias educacionais e recursos midiáticos no planejamento e desenvolvimento de atividades pedagógicas apresentando sugestões de uso das mesmas a fim de contribuir e estimular a construção do conhecimento dos estudantes.

Ainda durante todo o ano letivo, daremos orientações sobre a utilização dos recursos tecnológicos e midiáticos, inclusive sobre a adequação dos conteúdos curriculares aos vídeos da TV Escola dando ênfase para os novos professores e os que sentem maior dificuldade na utilização dos mesmos com o intuito de motivar o uso correto dos recursos tecnológicos e midiáticos disponíveis na escola. Além disso, incentivaremos e auxiliaremos no desenvolvimento de projetos que envolvam a comunidade escolar.

Projeto: Preservação, Conservação e Devolução Do Livro Didático nas Escolas da Rede Estadual de Ensino do Mato Grosso do Sul

O projeto tem por objetivo implantar nas unidades escolares da rede estadual de ensino/MS ações e atividades com o objetivo de sensibilizar o aluno da importância da conservação, da preservação e da valorização do Livro Didático (LD) sob sua guarda, exercendo a plena cidadania e o senso de responsabilidade, bem como conscientizá-los de que, ao cuidar do livro de um ano para o subsequente, outras crianças terão a oportunidade de participar do processo de ensino e de aprendizagem com este recurso pedagógico. Neste sentido, o PROGETEC deve

auxiliar os professores e alunos nas atividades com uso de tecnologias e recursos midiáticos necessários para a execução do projeto, bem como registrar e repassar informações sobre o desempenho do projeto na escola ao seu multiplicador.

Formação para Gestores de Bibliotecas: Qualificação Profissional do Gestor de Bibliotecas Escolares III (50 horas)

O papel do PROGETEC nesta formação é auxiliar o gestor da biblioteca quanto ao (re)conhecimento do ambiente virtual Moodle, à inscrição e às possíveis dificuldades que este encontrar para a realização do curso, bem como registrar e repassar informações sobre o desempenho das atividades realizadas na biblioteca da escola ao seu multiplicador. O objetivo da formação é padronizar o atendimento e o desempenho das atividades pedagógicas realizadas nas bibliotecas escolares, tornando-as efetivamente participativas e relevantes na formação dos alunos.

Oficina 01 - O uso de formulários e quizzes no processo educacional

No período de 07/03 à 22/04/2016, iremos capacitar os professores para a utilização do Google Drive Formulário, [Quiz Maker](#), [Jot Form](#), Blog e Gmail.

O Google Drive Formulário permite que os professores criem formulários online individual ou colaborativamente. A ferramenta possui opções para inserir imagens e vídeos, seja por URL, upload ou instantaneamente através da webcam. As questões podem ser de múltipla escolha, texto, parágrafo, caixas de seleção, escolha de uma lista, grade, escala, horário e data. O professor pode escolher a opção de embaralhar questões, para que cada aluno, ao abrir a atividade, as veja em ordem diferente. Os temas podem ser pré-definidos ou personalizados de acordo com o conteúdo da atividade. As respostas podem ser visualizadas através do “resumo das respostas”, onde são mostradas em forma de gráfico ou digitadas uma abaixo da outra. Também é possível através de uma planilha, onde as respostas referentes à mesma questão aparecem uma abaixo da outra. O professor também pode deixar o formulário indisponível quando quiser, através do campo “aceitando resposta”.

O Quiz Maker é um serviço online que permite a criação de questões, dentre elas: múltipla escolha – com opção de inserir imagens para cada alternativa da

questão -, verdadeiro/falso, caixas de seleção, preencha o espaço em branco, complete com a sentença faltosa e ligue ao correspondente. Além disso, podem ser inseridas imagens, áudio e vídeo. As respostas dos alunos são registradas na conta do professor, onde pode obter relatórios para acompanhar o desempenho dos alunos. Após a resolução da atividade, os alunos sabem quantos acertos e erros obtiveram no teste. O professor precisa de uma página na web para disponibilizar/publicar o quiz.

O Jot Form também é um serviço online e se destina à criação de formulários, assim como o Google Drive Formulário. A ferramenta possui alguns modelos para ajudar usuários iniciantes ou a opção de começar um novo documento do zero. Embora os modelos possuam opções pré-configuradas, é possível alterar completamente qualquer um dos modelos disponíveis. Em termos práticos é muito fácil e intuitivo a sua utilização, pois cada item/componente é de fácil acesso bastando assim arrastar e incluir no formulário que está a criar. Para disponibilizar/publicar o formulário já pronto, é possível enviá-lo por email ou inseri-lo em um site ou blog próprio.

O Gmail será utilizado para ter acesso ao Google Drive Formulário e ao Blog. Além disso, através da conta Google criada, é possível ter acesso a vários outros aplicativos, tais como: Youtube, Picasa e Hangouts, Google Drive, entre outros.

O Blog será utilizado para hospedar as atividades elaboradas pelos professores através das ferramentas Google Drive Formulário, Quiz Maker e Jot Form. Com o Blog é possível inserir, vídeos, imagens e links às postagens, além de ter a opção de comentário, o que o torna interativo, fazendo com que os alunos possam dar sua opinião sobre a atividade que estão realizando.

Através destas ferramentas os professores podem elaborar atividades onde os mesmos irão preparar e postar atividades on-line para os alunos podendo abranger a interpretação de texto, a resolução de atividades, avaliação on-line, exercícios, pesquisas, enquetes, entre outros.

Ao final da oficina objetiva-se:

- ✓ Desenvolver o domínio dos recursos disponíveis pelo Google Drive

Formulário, Quiz Maker, Jot Form e Blog.

- ✓ Estimular o uso de recursos tecnológicos de forma pedagógica.
- ✓ Criar formulários online.

A oficina será realizada durante os horários de PL dos professores e terá carga horária de 20 horas presenciais, sendo distribuída da seguinte forma:

Aula 01: Conta Google - criar conta e apresentar aplicativos disponíveis – 1h.

Aula 02: Blog - criar blog, inserir nova postagem, link, marcadores, imagens e vídeos às postagens – 4h.

Aula 03: Quiz Maker – cadastro, criar quiz, inserir imagens, inserir questões, visualizar respostas, incorporar e publicar quiz – 4h.

Aula 04: Jot Form: - cadastro, criar formulário, editar configurações, inserir questões, visualizar respostas, incorporar e publicar formulários – 4h.

Aula 05: Google Drive Formulário – criar, editar copiar, renomear, fazer cópia, excluir, mover e compartilhar formulários – 4h.

Aula 06: Orientar na elaboração e execução de atividades educacionais (plano de aula ou projeto de ensino) com a utilização das ferramentas da oficina - 3h.

Oficina 02 – *Khan Academy*: plataforma educacional na construção da aprendizagem da Matemática

A oficina ocorrerá no período de 02/05 à 30/06/2016 e será desenvolvida na plataforma *Khan Academy* para os professores de Matemática.

A Plataforma *Khan Academy* possibilita ao professor, personalizar o percurso de aprendizagem dos alunos, dinamizar a experiência educacional com recursos de gamificação e monitorar o progresso de todos e de cada um, com relatórios simples e objetivos. Além disso, conta com vídeo aulas, exercícios, vídeos de instrução e um painel de aprendizado personalizado que habilita os estudantes a aprender no seu próprio ritmo dentro e fora da sala de aula. As missões de matemática guiam os estudantes usando tecnologias adaptativas de ponta que identificam os pontos fortes e lacunas no aprendizado.

Os objetivos a oficina são:

- ✓ Capacitar os professores de Matemática para o uso da plataforma *Khan*

Academy.

✓ Estimular o desenvolvimento de atividades educacionais que busquem o envolvimento dos alunos de forma mais atrativa e prazerosa, promovendo o ensino e a aprendizagem na disciplina de Matemática.

✓ Promover a integração dos recursos tecnológicos e midiáticos na prática pedagógica.

A duração da oficina será de 30 horas presenciais e os professores serão capacitados nos horários de PL, onde cada encontro será distribuído da seguinte forma:

Aula 01: - Apreender o conceito e as funcionalidades das plataformas adaptativas; fazer o cadastro, criar turmas e gerenciar alunos (inserir, excluir e trocar alunos de turma) – 3h.

Aula 02: Como o aluno adiciona um tutor/professor; combinados com os alunos, disponibilizar atividades para as turmas – 3h.

Aula 03: Verificar os relatórios de progresso por aluno, por habilidade, de Grade e Tempo Real (visualizar como o aluno usou o tempo em que trabalhou na plataforma, os vídeos assistidos, as medalhas conquistadas, as missões) – 3h.

Aula 04: Utilizar os dados dos relatórios – 3h.

Aula 05: Orientar sobre as possibilidades de uso – na escola, em casa, foco na aprendizagem para domínio, ausência nas aulas, conteúdo novo, ensino híbrido – 3h.

Aula 06: Propor missão por aluno de acordo com suas dificuldades – 3h.

Aula 07: Apresentar o ambiente do aluno – missão, vídeos, progresso – 3h.

Aula 08: Orientar na elaboração e execução de atividades educacionais (plano de aula ou projeto de ensino) com a utilização das ferramentas da oficina - 9h.

Oficina 03 – Podcasts no Ambiente Escolar: uma ferramenta valiosa no aprendizado

Compreendendo o período de 26/07 à 31/08/2016, realizaremos a oficina Podcasts no Ambiente Escolar: uma ferramenta valiosa no aprendizado.

Os Podcasts são programas de áudio personalizados gravados em MP3 e disponibilizados pela internet. Para gravar o arquivo de áudio - o investimento mínimo é muito baixo: basta um telefone celular, um gravador de voz ou um simples microfone ligado ao computador - serão utilizados os softwares Audacity e Whatsapp. O aplicativo Audacity também será utilizado para edição, pois, com ele é possível “casar” a locução com efeitos e música de fundo. Para hospedar o arquivo de áudio, é possível usar um site nas plataformas WordPress, Tumblr, ou Blogger. Os podcasts serão hospedados em um blog destinado para este fim e para ouvi-los basta um computador, tablet, celular ou tocador de MP3. Após as oficinas, os professores irão propor aos alunos atividades de produção de áudio através do software Audacity e também através do aplicativo de áudio disponível no WhatsApp (celular). A oficina ocorrerá durante os horários de PL dos professores e terá carga horária de 20 horas presenciais.

Com esta oficina objetiva-se que os professores tenham domínio sobre as ferramentas trabalhadas e desenvolvam atividades instigantes e inovadoras juntamente com seus alunos.

Inicialmente, mostraremos sites com sugestões de atividades que podem ser realizadas com a utilização de podcasts através dos sites [Net Educação](#), [Tic Ped](#), [TV Escola](#) e [Oficina de Podcast](#) para familiarizar os professores com o assunto o uso dos mesmos na educação. Em seguida, os capacitaremos para utilização dos aplicativos Audacity, WhatsApp e Blog. Dessa forma relacionamos abaixo a organização do conteúdo programático referente a esta oficina:

Aula 01: Conhecer o que são podcasts e acessar os sites Net Educação, Tic Ped, TV Escola e Oficina de Podcast para apreciar suas possibilidades pedagógicas – 4h.

Aula 02: Audacity - Localizar o software no LE, instalar microfone, gravar o áudio, salvar – 2 h.

Aula 03: Audacity - importar arquivos de som, edição: efeitos – 2 h.

Aula 04: Audacity - edição: manipular dados – 2h.

Aula 05: WhatsApp – gravar áudio, localizar arquivo no celular e enviar para o

computador – 2h.

Aula 06: Blog – [publicar](#) o arquivo de áudio através de feeds – 2h.

Aula 07: Orientar na elaboração e execução de atividades educacionais (projeto de ensino) com a utilização das ferramentas da oficina - 6h.

Os professores participantes serão estimulados a desenvolverem um projeto de rádio na escola como produto final da oficina.

Oficina 04 – Objetos de Aprendizagem contribuindo para processo de ensino e aprendizagem

A oficina será oferecida no período de 08/09 à 31/10/2016, com o intuito de capacitar os professores para utilização de simulações e objetos de aprendizagem.

A simulação procura criar condições de aprendizagem ao aluno, utilizando a pedagogia na exploração autodirigida, manipulando as variáveis do software no sentido de geração do conhecimento, procurando se aproximar da realidade, para que se possam estudar os processos reais de forma mais confortável e previsível.

Os objetos de aprendizagem são pequenos instrumentos, na maioria das vezes digitais, que podem ser utilizados diversas vezes. Podem ser vídeos, imagens, figuras, gráficos e outros que são disponibilizados para auxiliar na aprendizagem dos alunos. O conceito de objetos de aprendizagem (Learning Objects - LO) é muito amplo e surgiu com um objetivo: localizar conteúdos educacionais na Web, para serem reutilizados em diferentes cursos e plataformas e, assim, possibilitar a redução do custo de produção dos materiais desses cursos.

Com esta oficina espera-se que os professores possam enriquecer suas aulas e incentivar a participação dos estudantes na mesma.

Os professores serão capacitados com relação aos ambientes virtuais: [RIVED](#), [Phet Colorado](#), [Objetos Virtuais de Aprendizagem](#) e [Objetos Educacionais](#).

O RIVED é um programa da Secretaria de Educação a Distância - SEED, que tem por objetivo a produção de conteúdos pedagógicos digitais, na forma de objetos de aprendizagem. Tais conteúdos primam por estimular o raciocínio e o pensamento crítico dos estudantes, associando o potencial da informática às novas abordagens pedagógicas. A meta que se pretende atingir disponibilizando esses conteúdos

digitais é melhorar a aprendizagem das disciplinas da educação básica e a formação cidadã do aluno.

O PhET Colorado oferece ciências e matemática interativa baseada em simulações. Todas as simulações são de código aberto e escritos em Java, Flash ou HTML5, e pode ser executado on-line ou baixado para seu computador. Devido a vários patrocinadores apoiar o projeto PhET, estes recursos são livres para estudantes e professores.

Os Objetos Virtuais de aprendizagem é um blog criado por uma professora que reúne vários sites e simulações organizados por disciplina com o intuito de reunir atividades úteis e interessantes para o dia a dia do professor.

Os Objetos Educacionais possui acesso público, em vários formatos e para todos os níveis de ensino e tem o propósito de manter e compartilhar recursos educacionais digitais de livre acesso, mais elaborados e em diferentes formatos - como áudio, vídeo, animação, simulação, software educacional - além de imagem, mapa, hipertexto considerados relevantes e adequados à realidade da comunidade educacional local, respeitando-se as diferenças de língua e culturas regionais. Este repositório está integrado ao Portal do Professor, também do Ministério da Educação.

A oficina terá carga horária de 20 horas presenciais e será realizada nos horários de planejamento dos professores. O conteúdo programático será distribuído da seguinte forma:

Aula 01: RIVED - pesquisar os objetos educacionais de acordo com o conteúdo e manipulá-los – 4h.

Aula 02: Objetos Virtuais de Aprendizagem - pesquisar os objetos virtuais de acordo com o conteúdo e manipulá-los – 4h.

Aula 03: Phet Colorado - pesquisar simulações de acordo com o conteúdo e manipulá-los – 4h.

Aula 04: Objetos Educacionais – pesquisar os objetos educacionais de acordo com o conteúdo e manipulá-los – 4h.

Aula 05: Orientar a elaboração e execução de atividades educacionais (plano de aula ou projeto de ensino) com a utilização das ferramentas da oficina - 4h.

Esta oficina tem como objetivo explorar os ambientes virtuais RIVED, Phet Colorado e Objetos Virtuais de Aprendizagem; contribuir para a autonomia do professor; adaptar sugestões metodológicas em seu planejamento.

Após a realização de cada oficina, todos os planos de aulas e projetos de ensino, bem como as atividades desenvolvidas pelos professores juntamente com seus alunos serão postadas na [Wikispaces](#), [Blog](#) e [Facebook](#) da escola. Também será elaborado um vídeo mostrando todas as etapas de execução da oficina e planos de aula que será postado nas páginas da escola citadas acima.

6. CRONOGRAMA DE AÇÕES

AÇÃO	OBJETIVO	PERÍODO	CARGA HORÁRIA
Apresentação do Plano de Ação 2016 ao Corpo Docente	Apresentar aos docentes da unidade escolar as oficinas e projetos a serem desenvolvidas no ano de 2016 e realizar a inscrição dos mesmos.	22/02/2016 à 04/03/2016	----
Projeto: Preservação, Conservação e Devolução Do Livro Didático nas Escolas da Rede Estadual de Ensino do Mato Grosso do Sul	Implantar nas unidades escolares da rede estadual de ensino/MS ações e atividades com o objetivo de sensibilizar o aluno da importância da conservação, da preservação e da valorização do Livro Didático (LD) sob sua guarda, exercendo a plena cidadania e o senso de responsabilidade, bem como conscientizá-los de que, ao cuidar do livro de um ano para o subsequente, outras crianças terão a	29/02/2016 à 15/12/2016	----

Formação para Gestores de Bibliotecas: Qualificação Profissional do Gestor de Bibliotecas Escolares III	oportunidade de participar do processo de ensino e de aprendizagem com este recurso pedagógico. Padronizar o atendimento e o desempenho das atividades pedagógicas realizadas nas bibliotecas escolares, tornando-as efetivamente participativas e relevantes na formação dos alunos.	29/02/2016 à 15/12/2016	—
O uso de formulários e quizzes no processo educacional	Capacitar os professores para a elaboração e postagem de atividades on-line.	07/03 à 22/04/2016	20 horas
Organizar material para solicitar certificação / Divulgar Planos de Aula e Projetos de Ensino e vídeo de execução da oficina 01	Contribuir para melhorar o desempenho dos estudantes em Matemática.	25/04 a 29/04/2016	----
<i>Khan Academy:</i> plataforma educacional na construção da aprendizagem da Matemática		02/05 à 30/06/2016	30 horas
Organizar material para solicitar certificação / Divulgar Planos de Aula e		01/07 a 07/07/2016	----

Projetos de Ensino e vídeo de execução da oficina 02			
Oficina Podcasts no Ambiente Escolar: uma ferramenta valiosa no aprendizado	Incentivar a produção de arquivos de áudio a fim de estimular a participação dos alunos no processo de ensino e aprendizagem.	26/07 à 31/08/2016	20 horas
Organizar material para solicitar certificação / Divulgar Planos de Aula e Projetos de Ensino e vídeo de execução da oficina 03		01/09 a 07/09/2016	----
Oficina Objetos de Aprendizagem contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem.	Enriquecer as aulas e incentivar a participação dos estudantes na mesma através da capacitação dos professores em objetos de aprendizagem e simulações.	08/09 à 31/10/2016	20 horas
Organizar material para solicitar certificação / Divulgar Planos de Aula e Projetos de Ensino e vídeo de execução da oficina 04		01/11 à 08/11/2016	----
Construção do Plano de Ação 2017		14/11 à 30/11/2016	

7. AVALIAÇÃO

Todo o processo avaliativo ocorrerá de forma reflexiva afim de que possíveis falhas possam ser detectadas e reparadas para o ano seguinte.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORGES, Márcia de Freitas Vieira. **Inserção da informática no ambiente escolar: inclusão digital e laboratórios de informática numa rede municipal de ensino.** Disponível em < <http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/viewFile/972/958>>. Acesso em 08/09/2011.

NASCIMENTO, João Kerginaldo Firmino do. **Informática aplicada à educação.** Brasília. Universidade de Brasília. 2007. Disponível em < http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/infor_aplic_educ.pdf >. Acesso em 08/09/2011.